

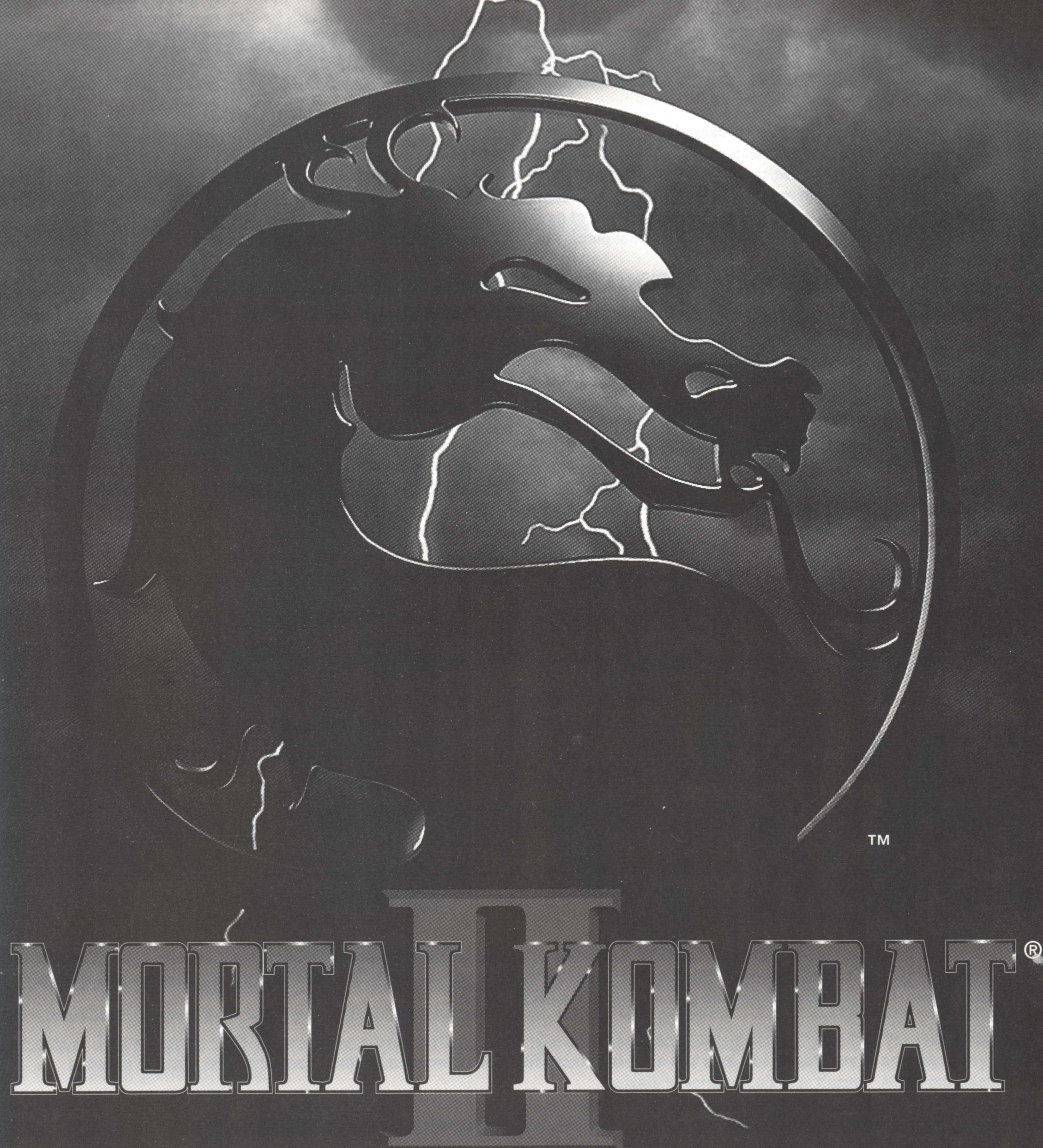
MORTAL KOMBAT® II

MIDWAY®

Acclaim®

AMIGA

ENGLISH • FRANCAIS • DEUTSCH • ITALIANO • ESPAÑOL



MORTAL KOMBAT® II

NOTHING, NOTHING CAN PREPARE YOU!

500 years ago, the shapeshifter Shang Tsung was banished from the Outworld to the Mother Realm (Earth) for his crimes. There, with the aid of his pupil Goro, a hideous half-human dragon, he was to atone for his crimes by unbalancing the furies of the realm, allowing his master Shao Kahn and his minions to enter the dominion and rule forever.

He was defeated.

He returned to the Outworld a failure, facing execution at the hands of Shao Kahn, supreme ruler of the Outworld, the Astral Planes of Shokan and the surrounding kingdoms. With the apparent death of Goro, his fate seemed sealed. But Tsung told Kahn of his plan for revenge, a plot so evil and twisted even Kahn was persuaded to grant him one final opportunity to redeem himself. He cleverly lured his adversaries to the bizarre Outworld where they would face a new challenge— a tournament hosted by Shao Kahn himself.

Today, the Tournament Begins... Again!

LIMITED WARRANTY

ACCLAIM™ warrants to the original purchaser of this ACCLAIM™ product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This ACCLAIM™ software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and ACCLAIM™ is not liable for any losses or damages of any kind resulting from the use of this program. ACCLAIM™ agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any ACCLAIM™ software product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Customer Service Centre.
Replacement of the disk(s), free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability, please mail to

ACCLAIM™ DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

Please allow 28 days from despatch for return of your cartridge.
This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void of the defect in the ACCLAIM™ software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATED, ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD, ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL ACCLAIM™ BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS ACCLAIM PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

ACCLAIM™. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

EPILEPSY WARNING

READ THIS BEFORE PLAYING MORTAL KOMBAT II

A very small percentage of people have a condition which causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen or monitor and while playing computer games. Please take the following precautions to minimise any risk:

Prior To Use
- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or experienced altered consciousness when exposed to flickering lights, consult your doctor prior to playing.
- Sit at least 8 ft (2.5 m) away from the television screen or monitor.
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the computer game on as small a television or monitor screen as possible (preferably 14" or smaller).

During Use
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a computer game.
- Parents should supervise their children's use of computer games. If you or your child experience any of the following symptoms while playing a computer game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions - IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

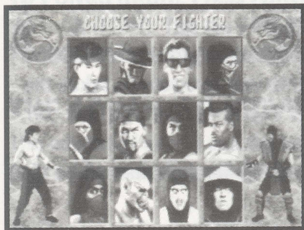


LET THE TOURNAMENT BEGIN!

- Set up your computer as described in its instruction manual. Player One: plug your joystick into the port '1 JOYSTICK'. Player Two: plug your joystick into the port '2 JOYSTICK'.
- If your computer is turned on, turn it off. Wait for at least 30 seconds before turning on your computer again. This will remove any virus which may be present and so minimise the risk of infecting and possibly destroying your Mortal Kombat disks.
- Insert the Mortal Kombat II Disk 1 into the computer's internal disk drive. The program will load and run automatically. When you are prompted to insert the Mortal Kombat II Disk II and Disk III do so.
- You will know that Mortal Kombat II has loaded when you see the Title Screen.

AMIGA EXTERNAL FLOPPY DISK OWNERS PLEASE NOTE: Mortal Kombat II supports a second, external floppy disk drive.
AMIGA 1200 OWNERS PLEASE NOTE: The 2 Button Joystick option does not function on this machine.
AMIGA HARD DISK OWNERS PLEASE NOTE: Mortal Kombat II cannot be installed on a hard disk drive.

In the unlikely event that Mortal Kombat II fails to load, turn off your computer and remove any extraneous external peripherals such as printers (leave the monitor or television connected) before repeating the loading procedure.



START GAME begins a one-player battle for the title of Grand Champion. First, however, a fighter must be selected. The warrior selection screen has pictures of all the warriors available to a player.

To select a warrior, move the coloured frame onto a warrior using the JOYSTICK. When your choice is framed, press FIRE to select him.

To select a warrior randomly, leave the frame on the initial warrior (Liu Kang for Player 1, Reptile for Player 2) and press UP and the FIRE BUTTON.

Should a second player desire to join the tournament, he may do so at any time by pressing his FIRE BUTTON. This will then return both players to the "Choose Your Fighter" screen where they again must choose their warriors. Both players may choose the same warrior. When this happens, the two will be distinguished by colour. The players will then battle one another with the winner continuing onward in the tournament, and the loser's game ending.

OPTIONS brings the player to the OPTIONS screen where a number of game features can be modified using the JOYSTICK.

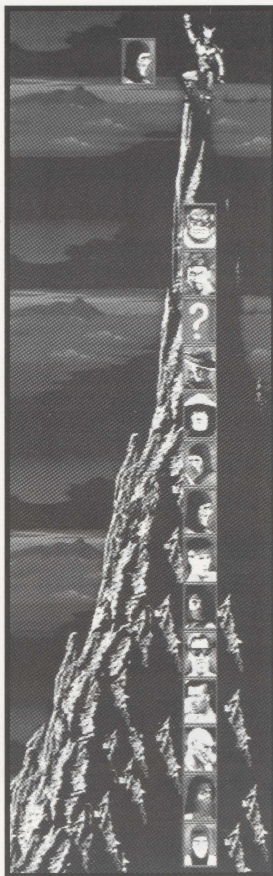
DIFFICULTY allows you to choose whether the game will be Very Easy, Easy, Medium, Hard or Very Hard. To set Difficulty, move the cursor to your choice and press FIRE. Then move the cursor to DONE and press FIRE.

CREDITS allows you to determine how many continues you may utilise before your game is over. To increase or decrease your credits, move the JOYSTICK LEFT or RIGHT. After choosing the desired number of credits, move the cursor to DONE and press FIRE.
To exit the options screen and return to the main title screen, move the cursor to DONE and press FIRE.

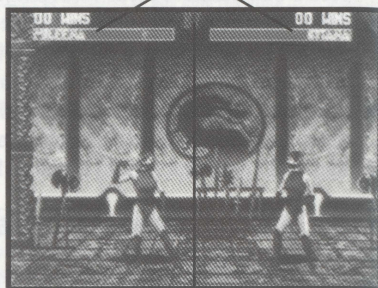
To PAUSE/UNPAUSE, press P on the keyboard. To QUIT press Q while paused.



RULES OF THE OUTWORLD



While the kombatants in the original Shaolin Tournament for Martial Arts wagered their very lives upon their skills, in Shao Kahn's Outworld tournament, they wager much more!!!



The Outworld tournament first tests a warrior's fighting skill by pitting him against each of the formidable Earth warriors. In all Mortal Kombat battles, meters in the upper-left and upper-right corners of the screen measure the health of the warriors.

The meters begin each round completely green, but each time a warrior is hit, an amount of red signifying the degree of injury is added to his meter. When a warrior's bar becomes completely red, he is knocked out and the round goes to his opponent.

Should time run out before either kombatant is knocked out, the warrior with less injury is declared the victor. The first warrior to win two rounds takes the match and moves on to his next opponent.

NOTE: If five rounds pass without a match winner, both kombatants will be disqualified from the tournament.

Once a warrior has defeated the other kombatants in the tournament, he then takes on the first of his Outworld hosts, the demon Shang Tsung. His youth restored by his master Shao Kahn, Tsung possesses both powerful magic and considerable physical skill.

Should a warrior defeat Tsung, his next opponent is the massive Kintaro. Kintaro is of the same race of half-human dragons which spawned Goro. Enraged at his comrade's death at the hands of a mere mortal, Kintaro sought entrance to the tournament to seek revenge. Shao Kahn granted him this privilege in exchange for his servitude.

Defeating Kintaro proves a warrior worthy of meeting Shao Kahn, supreme ruler of the Outworld, in battle. Defeat him to end his rule and become the Supreme Warrior in the Outworld realm!



THE ART OF KOMBAT II:

THE BASIC MOVES:

The art of Kombat is as it has been for thousands of years. A wise warrior will begin his training with the art of defence. Far more valuable than learning how to inflict blows is learning how to avoid or deflect them, for an opponent who attacks is an opponent who is vulnerable to attack. Defensive lessons are as follows (based on default settings):

TO MOVE FORWARD OR BACK: Move the JOYSTICK LEFT or RIGHT
TO BLOCK: Move AWAY and press the FIRE button
TO CROUCH: Move the JOYSTICK DOWN
TO JUMP: Move the JOYSTICK UP
TO FLIP FORWARD OR BACK: Move the JOYSTICK UP + LEFT or RIGHT

Once defence has been mastered, a warrior can begin to learn the fundamental offensive moves— the punches and kicks. In combination with strong defensive tactics, these moves are enough to defeat most foes. The fundamental offensive moves are as follows:

TO PUNCH (LOW): Press the FIRE BUTTON REPEATEDLY
TO PUNCH (HIGH): Press FORWARD or BACK + FIRE REPEATEDLY
TO KICK (LOW): Tap the FIRE BUTTON + FORWARD OR BACK
TO KICK (HIGH): Tap the FIRE BUTTON

THE ADVANCED MOVES:

The advanced moves use the basic moves as building blocks to form powerful manoeuvres. However, although they do more damage, they also are slower. The advanced moves are as follows:

To Uppercut: Press CROUCH + FIRE
To Foot Sweep: Press DOWN then AWAY
To Roundhouse: Press AWAY + HIGH KICK
To execute a Flying Punch: JUMP or FLIP + TAP FIRE
To execute a Flying Kick: JUMP or FLIP + HOLD FIRE

SPECIAL MOVES:

While being a master of Kombat may be enough to win any Earth contest, winning a contest in the hostile Outworld requires more of a warrior. In preparation for this tournament, every warrior has perfected several special moves. These moves often draw upon spiritual or supernatural energies, extreme physical conditioning, or bionic implants for their effectiveness, and can be especially potent, often devastating an opponent.

WARRIOR WISDOM:

- Patience is a warrior's greatest ally. Wait for your opponent to attack, then counterattack him when he is most vulnerable.
- Timing is crucial to landing many moves. Practice often to learn timing secrets.
- With practice, combinations of moves can be learned which allow a warrior to hit his opponent several times before he has an opportunity to defend himself, making them an invaluable tool.
- Every warrior has different strengths and weaknesses in terms of speed and movement. Discovering these styles allows you to both use them better and combat them better.



WARRIOR PROFILES



LIU KANG™

SPECIAL MOVES:
STANDARD FIREBALL: *Towards, Towards + Fire*
CROUCHING FIREBALL: *Down, Down, Fire*
FLYING KICK: *Away, Towards, Fire*
BICYCLE KICK: *Hold Fire for 5 seconds then release*



KUNG LAO™

SPECIAL MOVES:
TELEPORT: *Down, Up*
HAT THROW: *Away, Towards + Fire*
WHIRLWIND SPIN: *Block, Fire, Fire, Fire*
AERIAL KICK: *Down, Down, (at peak of jump)*



JOHNNY CAGE™

SPECIAL MOVES:
HIGH SHOT: *Towards, Down, Away, Fire*
LOW SHOT: *Away, Down, Towards, Fire*
SHADOW KICK: *Away, Towards, Away, Fire*
SHADOW UPPERCUT: *Away, Down, Away, Fire*
PACKAGE CHECK: *Down + Fire*



REPTILE™

SPECIAL MOVES:
ACID SPIT: *Towards, Towards, Fire*
ORB: *Away, Away, Fire*
SLIDE: *Block, Fire, Fire, Fire*
INVISIBILITY: *Block, Up, Up, Release, Fire*



SUB ZERO™

SPECIAL MOVES:
DEEP FREEZE: *Down, Towards, Fire*
GROUND FREEZE: *Down, Away, Fire*
SLIDE: *Block, Fire, Fire, Fire*



SHANG TSUNG™

SPECIAL MOVES:
FLAMING SKULLS:
Away, Away, Fire (One)
Away, Away, Towards, Fire (Two)
Away, Away, Towards, Towards, Fire (Three)
MORPH: *Block, Away, Towards, Up, Release Fire*



KITANA™

SPECIAL MOVES:
FAN SWIPE: *Down + Fire*
FAN THROW: *Towards, Towards, Fire*
FAN LIFT: *Away, Away, Away + Fire*
SQUARE WAVE PUNCH: *Towards, Down, Away, Fire*



JAX™

SPECIAL MOVES:
GROUND POUND: *Fire (for 3 seconds)*
GRAB: *Towards, Towards, Fire*
ENERGY WAVE: *Towards, Down, Away, Fire*
BACKBREAKER: *Down (at crest of Jump)*



MILEENA™

SPECIAL MOVES:
TELEPORT KICK: *Towards, Towards, Fire*
ROLL ATTACK: *Away, Away, Down, Fire*
SAI THROW: *Hold Fire for 2 seconds then release*





BARAKA™

SPECIAL MOVES:

BLADE SWIPE: ***Down + Fire***

BLADE SPARK: ***Down, Away, Fire***

BLADE FURY: ***Away, Away, Away, Fire***

DOUBLE KICK: Fire, Fire



SCORPION™

SPECIAL MOVES:

SPEAR: ***Away, Away, Fire***

DECOY: ***Down, Away, Fire***

SCISSOR TAKEDOWN: ***Towards, Down, Away, Fire***

AIR THROW: ***Down, (at top of jump)***



RAYDEN™

SPECIAL MOVES:

LIGHTNING BOLT: ***Down, Towards, Fire***

FLYING THUNDERBOLT: ***Away, Towards, Towards***

TELEPORT: ***Down, Up***

SHOCK (2 Player only): ***Hold Fire for 2 seconds***



KINTARO™

With Goro missing, Kintaro steps up to take his place as supreme ruler of Shao Kahn's armies. Stronger and more agile than his predecessor he is enraged by Goro's defeat. Kintaro vows to take revenge on the Earth warriors responsible.



SHAO KHAN™

The supreme ruler of the Outworld, Shao Kahn governs the Astral Planes of Shokan and all surrounding kingdoms. Five hundred years ago he banished the shapeshifter Shang Tsung into the Mother Realm (Earth) to pay for his crimes. Shang Tsung was to unbalance the furies and create a weakness in Earth's dimensional gates. This weakness in the gates would allow Kahn and his minions to forever walk the Earth and plague its inhabitants to a dark and chaotic existence. Only then would Shang Tsung be cleared of his offense and the curse be lifted.



NOTES



MORTAL KOMBAT® II

RIEN... RIEN NE PEUT VOUS PRÉPARER...

Il y a 500 ans, Shang Tsung™, célèbre pour ses capacités de métamorphose, fut banni du Monde Extérieur et exilé sur le Royaume Patrie (la Terre) en raison des crimes qu'il avait commis. Avec l'aide de son élève Goro™, un infâme dragon mi-humain, il devait expier ses fautes, en déséquilibrant les Furies du royaume, permettant ainsi à son maître Shao Kahn™ et à ses serviteurs de pénétrer dans l'empire et d'y régner pour l'éternité.

Il fut vaincu.

Il retourna au Monde Extérieur, marqué par son échec, et menacé d'exécution par Shao Kahn™, le seigneur suprême du Monde Extérieur, des Plaines Astrales de Shokan et des royaumes environnants. Goro ayant apparemment été tué, la fin de Shang Tsung™ semblait proche. Mais ce dernier mentionna son plan de vengeance à Kahn, un plan si diabolique et maléfique, que Kahn se laissa persuader de lui accorder une dernière chance. Il attira ses adversaires dans le bizarre Monde Extérieur où ils allaient relever un nouveau défi. Un tournoi présidé par Shao Kahn™ en personne.

Aujourd'hui, le tournoi commence... de nouveau!

GARANTIE LIMITEE

ACCLAIM™ garantit à l'acheteur initial de ce produit ACCLAIM™ que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour une période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel ACCLAIM™ est vendu "tel quel", sans aucune garantie expresse ou implicite, et ACCLAIM™ n'est responsable d'aucune perte ni d'aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, ACCLAIM™ accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout produit logiciel ACCLAIM™, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité. Veuillez adresser à:

ACCLAIM™, DISTRIBUTED BY GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO
Division Acclaim™
31, Rue Lois Pateur,92200, Boulogne-Billancourt, France

Pour plus d'informations sur les jeux Acclaim™, voux pouvez consulter:
• Le minitel au 36-15 ACCLAIM™ • Le vocal ACCLAIM™ au 36.68.10.25
Comptez un délai de 28 jours à dater de votre envoi pour que nous vous renvoyions la cartouche.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel ACCLAIM™ résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.
CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA ACCLAIM™. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES A CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITE MARCHANDE ET D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITEES A UNE PERIODE DE QUATRE VINGT DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUE CI-DESSUS. EN AUCUN CAS, ACCLAIM™ NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES SPECIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT ACCLAIM™. CECI N'AFFECTE EN AUCUNE MANIERE VOS DROITS STATUTAIRES.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

●
A LIRE AVANT DE JOUER A MORTAL KOMBAT II
A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

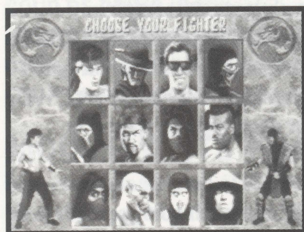


QUE LE TOURNOI COMMENCE

- Installez votre ordinateur comme indiqué dans son manuel d'instructions. Joueur 1: branchez votre joystick dans le port "1 JOYSTICK" Joueur 2: branchez votre joystick dans le port "2 JOYSTICK".
- Si votre ordinateur est allumé, éteignez-le. Attendez au moins trente secondes avant de le rallumer. Cela supprimera tout virus pouvant être présent et minimisera ainsi le risque de contaminer, voire détruire, vos disquettes de Mortal Kombat II.
- Insérez la disquette 1 de Mortal Kombat dans le lecteur interne de l'ordinateur. Le programme se chargera et commencera automatiquement. Insérez la disquette II et III de Mortal Kombat II lorsqu'on vous le demande.
- Vous saurez que le chargement est terminé lorsque vous verrez l'écran titre.

POSSESSEURS DE LECTEUR DE DISQUETTES EXTERNE: Mortal Kombat II supporte un second lecteur de disquettes, externe.
POSSESSEURS DE DISQUE DUR: Mortal Kombat II ne peut pas être installé sur disque dur.

Au cas où vous n'arriveriez pas à charger Mortal Kombat II, éteignez votre ordinateur et désactivez tous les périphériques externes inutiles, comme les imprimantes (ne déconnectez pas le moniteur ou la télévision!) avant de recommencer la procédure de chargement.



Si vous choisissez START GAME, vous participerez un combat à 1 joueur pour le titre de Grand Champion. Mais, vous devez d'abord sélectionner un combattant. L'écran de sélection du guerrier (Warrior selection screen) affiche tous les portraits des guerriers disponibles. Pour sélectionner un guerrier, placez le cadre de couleur dessus à l'aide du JOYSTICK. Lorsque le guerrier de votre choix est encadré, appuyez sur le BOUTON TIR pour le sélectionner. Pour sélectionner un combattant au hasard, laissez le cadre sur le premier guerrier (Liu Kang™ pour le joueur 1, Reptile™ pour le joueur 2) et appuyez sur HAUT et sur le BOUTON TIR.

Si un deuxième joueur veut participer au tournoi, il peut se joindre à vous n'importe quand en appuyant sur le BOUTON TIR. Les deux joueurs retournent alors à l'écran de sélection du guerrier, où ils doivent à nouveau choisir leur combattant. Les deux joueurs peuvent choisir le même guerrier. Dans ce cas-là, les deux guerriers seront de couleurs différentes, ce qui permet de les distinguer facilement. Les deux joueurs s'affronteront alors; le vainqueur continuera sa progression dans le Tournoi et la partie du perdant prendra fin.

OPTIONS fait apparaître l'écran des OPTIONS, où vous pouvez modifier un certain nombre de caractéristiques du jeu avec les FLECHES du JOYSTICK.

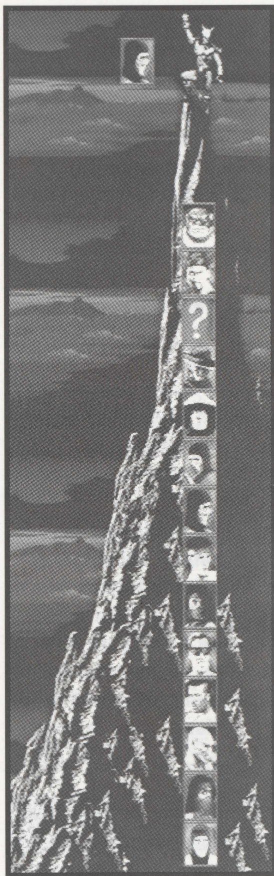
DIFFICULTY (DIFFICULTE) vous permet de régler le jeu sur Very Easy (Très facile), Easy (Facile), Medium (Moyen), Hard (Difficile) ou Very Hard (Très difficile). Pour régler le niveau de difficulté, placez le curseur sur votre choix et appuyez sur un bouton quelconque. Puis placez le curseur sur DONE (TERMINE) et appuyez sur le BOUTON TIR.

CREDITS vous permet de décider combien de "continues" vous pouvez utiliser avant que votre partie ne soit terminée. Pour augmenter ou diminuer vos crédits, appuyez sur le JOYSTICK vers la DROITE ou la GAUCHE. Quand vous avez sélectionné le nombre de crédits de votre choix, placez le curseur sur DONE et appuyez sur le BOUTON TIR.

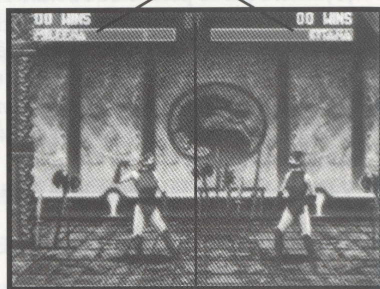
Appuyez sur la touche P pour geler l'action et pour reprendre le jeu. Appuyez sur la touche Q lorsque le jeu est en pause pour quitter le jeu.



REGLES DU MONDE EXTERIEUR



Alors que les combattants du tournoi original d'arts martiaux Shaolin pariaient leurs vies, dans le tournoi du Monde Extérieur de Shao Kahn™, ils parient encore plus!!



Le tournoi du Monde Extérieur teste d'abord les capacités de combat des guerriers en leur faisant combattre tous les guerriers de la Terre. Dans les batailles de Mortal Kombat, des compteurs situés dans les coins supérieurs gauche et droit de l'écran mesurent la santé des guerriers. ["Hit meters" /"Timer"] (Compteur de coups/Chrono). Au début de chaque round, les compteurs sont complètement verts, mais chaque fois qu'un guerrier reçoit un coup, une quantité de rouge proportionnelle à la blessure s'ajoute au compteur. Lorsque la barre d'un guerrier devient complètement rouge, il est mis K.O. et son adversaire gagne le round. Si le temps imparti s'est écoulé avant que l'un des combattants ne soit mis K.O, celui qui est le moins blessé est déclaré vainqueur. Le premier guerrier à gagner deux rounds, gagne le match, et passe à l'adversaire suivant.

REMARQUE: si cinq rounds se déroulent sans qu'un match soit gagné, les deux combattants seront disqualifiés du tournoi. Lorsqu'un guerrier a vaincu les autres combattants du tournoi, il affronte alors le premier de ses hôtes du Monde Extérieur, le démon Shang Tsung™. Ce dernier a retrouvé sa jeunesse grâce à son maître Shao Kahn™, et il possède des pouvoirs magiques puissants ainsi que des facultés physiques considérables. Si un guerrier arrive à vaincre Tsung, il devra affronter Kintaro™. Ce dernier appartient à la même race de dragons mi-humains qui ont engendré Goro™. Très affecté par la mort de son camarade aux mains des mortels, Kintaro™ veut participer au tournoi pour prendre sa revanche. Shao Kahn™ lui accorde ce privilège en échange de sa servitude. Si vous arrivez à vaincre Kintaro™, vous allez pouvoir affronter Shao Kahn™, le seigneur suprême du Monde Extérieur. Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous mettrez fin à son pouvoir et deviendrez le guerrier suprême du Monde Extérieur!

MOUVEMENTS DE BASE:

L'art du combat est identique à celui qui a été établi il y a des milliers d'années. Un guerrier sage commence par apprendre les mouvements de défense. Il est beaucoup plus important d'apprendre à éviter les coups que de savoir comment les assener, car un adversaire qui attaque est également vulnérable aux attaques. Les leçons défensives sont les suivantes (selon les réglages par défaut):

POUR AVANCER OU RECULER: appuyez sur le JOYSTICK vers la GAUCHE ou la DROITE.
POUR BLOQUER: Vers l'arrière et appuyez sur le BOUTON TIR.
POUR VOUS ACCROUPIR: appuyez sur le JOYSTICK vers le BAS.
POUR SAUTER: appuyez sur le JOYSTICK vers le HAUT.
POUR FAIRE UN SAUT PERILLEUX AVANT OU ARRIERE: appuyez sur le JOYSTICK vers le HAUT + la GAUCHE ou la DROITE.

Lorsqu'il maîtrise bien la défense, un guerrier peut commencer à apprendre les mouvements d'attaque fondamentaux, les coups de poing et de pied. Associés à des tactiques défensives efficaces, ces mouvements vous suffiront pour vaincre la plupart des adversaires. Les mouvements d'attaque de base sont les suivants:

COUP DE POING (BAS): appuyez sur le BOUTON TIR rapidement.
COUP DE POING (HAUT): appuyez sur le BOUTON TIR rapidement et vers l'avant ou l'arrière.
COUP DE PIED (BAS): appuyez sur le BOUTON TIR et vers l'avant ou l'arrière.
COUP DE PIED (HAUT): appuyez sur le BOUTON TIR.

MOUVEMENTS PLUS ELABORES:

Les mouvements plus élaborés utilisent les mouvements de base et les enchaînent afin d'obtenir des manœuvres plus puissantes. Cependant, bien que ces mouvements causent plus de dégâts, ils sont plus lents. Les mouvements plus élaborés sont les suivants:

UPPERCUT: S'ACCROUPIR + BOUTON TIR.
BALAYAGE: JOYSTICK vers le BAS + ARRIERE.
COUP DE PIED CIRCULAIRE: ARRIERE + COUP DE PIED HAUT
COUP DE POING À LA VOLÉE: SAUTER ou SAUT PERILLEUX + BOUTON TIR.
COUP DE PIED À LA VOLÉE: SAUTER ou SAUT PERILLEUX + TENEZ BOUTON TIR.

MOUVEMENTS SPECIAUX:

Etre un maître de combat est peut-être suffisant pour gagner les tournois de la Terre, mais pour ce qui est de l'hostile LIU KANG™

Après avoir gagné le tournoi Shaolin et vaincu Shang Tsung™, qu'il renvoya opiteux au Monde Extérieur. Liu Kang™ retourna à sees temples. Il trouva sa maison sacree et ruine, et ses frères Shaolin engages dans un diabolique bataille contre une horde de guerriers du Monde Extérieur, des amis de Tsung et de ses serviteurs. Il voyage maintenant dans le sombre royaume et cherche à se venger...



PROFILS DES GUERRIERS



LIU KANG™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

BOULE DE FEU STANDARD: ***avant, avant + tir***

BOULE DE FEU BASSE: ***bas, bas, tir.***

COUP DE PIED À LA VOLÉE: ***arrière, avant, tir***

COUP DE PIED EN CISEAUX: ***maintenir tir pendant 5 secondes puis relâcher***



KUNG LAO™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

TÉLÉPORT: ***bas, haut***

COUP DU CHAPEAU: ***arrière, avant + tir***

TORNADE: ***bloq, tir, tir, tir***

COUP DE PIED D'AIR: ***bas, bas***



JOHNNY CAGE™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

COUP HAUT: ***avant, bas, arrière, tir***

COUP BAS: ***arrière, bas, avant, tir***

COUP DE PIED SHADOW: ***arrière, avant, arrière, tir***

UPPERCUT SHADOW: ***arrière, bas, arrière, tir***



REPTILE™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

JET D'ACIDE: ***avant, avant, tir***

BOULE DE FORCE: ***arrière, arrière, tir***

GLISSADE: ***bloq, tir, tir, tir***

INVISIBILITÉ: ***bloq, haut, haut, relâche, tir***



SUB ZERO™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

CONGÉLATION: ***bas, avant, tir***

GEL DU SOL: ***bas, arrière, tir***

GLISSADE: ***bloq, tir, tir, tir***



SHANG TSUNG™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

TÊTES DE MORT ENFLAMMÉES: ***arrière, arrière ,tir (une)***

arrière, arrière, avant, tir (deux)

arrière, arrière, avant, avant, tir (trois)

MÉTAMORPHOSES: ***bloq, arrière, avant, haut, relâche tir***



KITANA™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

BALAYAGE D'ÉVENTAIL: ***bas + tir***

LANCER D'ÉVENTAIL: ***avant, avant, tir***

SOULÈVEMENT D'ÉVENTAIL: ***arrière, arrière, arrière + tir***

COUP DE POING EN ÉQUERRE: ***avant, bas, arrière, tir***



JAX™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

MARTELAGE: ***maintenir tir pendant 3 secondes et relâcher***

EMPOIGNER: ***avant, avant, tir***

VAGUE SONIQUE: ***avant, bas, arrière, tir***

BRISE-DOS: ***bas, lorsque vous êtes dans l'air***



MILEENA™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

COUP DE PIED TÉLÉPORTÉ: ***avant, avant, tir***

ATTAQUE EN ROULADE: ***arrière, arrière, bas, tir***

LANCER DE SAI: ***maintenir tir pendant 2 secondes puis relâcher***



BARAKA™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

LAME À LA VOLÉE: ***bas + tir***
LAME ÉTINCELANTE: ***bas, arrière, tir***
LAME FURIEUSE: ***arrière, arrière, arrière, tir***
COUP DE PIED DOUBLE: ***tir, tir***



SCORPION™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

LANCE: ***arrière, arrière, tir***
LEURRE: **bas, arrière, tir**
COUP DE PIED EN CISEAUX: ***avant, bas, arrière, tir***
LANCER AÉRIEN: ***bas, lorsque vous êtes en l'air avec l'adversaire***



RAYDEN™

MOUVEMENTS SPÉCIAUX:

FOUDRE: ***bas, avant, tir***
ECLAIR VOLANT: ***arrière, arrière, avant***
TÉLÉPORT: ***bas, haut***
CHOC: ***maintenir Coup de pied haut enfoncé pendant 2 secondes et relâcher lorsque que vous êtes près d'un adversaire (En mode 2 joueurs uniquement.)***



KINTARO™

Goro™ ayant maintenant disparu, Kintaro™ a pris sa place à la tête des armées de Shao Kahn™. Plus puissant et plus agile que son prédécesseur, il est fou de rage de savoir que Goro™ a été vaincu. Kintaro™ jure de prendre sa revanche sur les guerriers Terriens responsables.



SHAO KAHN™

Seigneur suprême du Monde Extérieur, Shao Kahn™ gouverne les Plaines Astrales de Shokan et tous les royaumes environnants. Il y a cinq cents ans, il a envoyé Shang Tsung™ en exil dans le Royaume Patrie (la Terre) pour expier ses fautes. Shang Tsung™ avait pour mission d'affaiblir les Furies et de créer un point faible dans les grilles dimensionnelles de la Terre. Ce point faible permettrait à Kahn et à ses serviteurs de pénétrer sur la Terre, et d'imposer une existence sombre et chaotique à tous ses habitants. Ce n'est qu'à ce moment-là que Shang Tsung™ pourra être disculpé de ses crimes et libéré de son sort.



NOTES



MORTAL KOMBAT® II

DIESER KAMPF FORDERT ALLES VON DIR!

Vor 500 Jahren wurde der Formwandler Shang Tsung™ wegen seiner Verbrechen von der Außerwelt in das Mutterreich (die Erde) verbannt. Um für seine Taten zu büßen, sollte er mit der Hilfe seines Schülers Goro™, eines gräßlichen Mensch-Drachen-Wesens, die Furien aus dem Gleichgewicht bringen, damit sein Meister Shao Kahn™ und dessen Gefolgschaft in das Reich eindringen und dort für immer herrschen konnten.

Er wurde besiegt.

Dies bedeutete eine schlimme Niederlage für die Außerwelt, und so sollte Tsung nach seiner Rückkehr durch die Hand Shao Kahns sterben, des alleinigen Herrschers über die Außerwelt, die Astralebenen von Shokan und die umliegenden Königreiche. Angesichts des wahrscheinlichen Todes von Goro schien auch Tsungs Schicksal besiegelt zu sein. Aber Tsung erzählte Kahn von seinem Racheplan, der so hinterlistig und raffiniert war, daß sogar Kahn sich dazu überreden ließ, ihm eine letzte Chance einzuräumen, um seine Ehre wiederherzustellen. Durch eine geschickte List gelang es ihm, seine Gegner in die seltsame Außerwelt zu locken, um sich einer neuen Herausforderung zu stellen - einem Wettkampf, den Shao Kahn™ selbst ausrichten sollte.

Dieser Wettkampf beginnt heute .... erneut!

GEWÄHRLEISTUNG

Acclaim™ Entertainment GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Acclaim Entertainment GmbH gekauften Produkte. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Acclaim™ auf eine Mängelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eins mängelfreien Produktes beschränkt, weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen. Die Gewährleistung erlischt, wenn die Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierte Reparaturversuche und/oder sonstige Beschädigungen nach dem Kauf beruhen. Zur Wahrenehmung der Garantie wenden Sie sich bitte an den Händler, bei dem Sie das Spiel erworben haben. Vertrieb durch:

ACCLAIM™. DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT, GmbH.
Möhlstr. 10, 81675 München, Deutschland

DIESE GARANTIE ERSETZT ALLE ANDEREN GARANTIEN, UND KEINERLEI ANDERE VERLAUTBARUNGEN ODER ANSPRUCHSFORDERUNGEN SIND FÜR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. BINDEND. FÜR ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEN, DIE FÜR DIESES SOFTWARE-PRODUKT GEWÄHRLEISTET WERDEN, EINSCHLIESSLICH DER MARKTGÄNGIGKEIT UND DER VERWENDBARKEIT DES PRODUKTES FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, GILT DIE OBENGENANNTE FRIST VON sechs Monaten. ACCLAIM™ ÜBERNIMMT KEINERLEI HAFTUNG FÜR UNMITTELBARE SCHÄDEN ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DEM VERSAGEN DIESES PRODUKTES ENTSTEHEN. DIES BEEINTRÄCHTIGT JEDOCH IN KEINER WEISE IHRE GESETZLICHEN RECHTE.Dieses Computerprogramm, die begleitende Dokumentation und anderes Zubehör unterliegen dem nationalen und internationalen Urheberrecht. Das Speichern in irgendeinem Wiedergabesystem, die Reproduktion und Übersetzung, das Leihen und Verleihen sowie die Ausstrahlung und öffentliche Vorführung sind ohne schriftliche Genehmigung von ACCLAIM™ strengstens untersagt.

Acclaim™. Distributed by Acclaim GmbH., Möhlstrasse 10, 81675 München, Deutschland.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE VOR DEM SPIELEN LESEN

Einige wenige Menschen mögen Erfahrungen mit epileptischen Anfällen beim Ansehen von bestimmten Blitzlichtern oder wiederkehrenden Mustern in ihrem täglichen Alltag haben. Unter Umständen haben diese Menschen auch Anfälle beim Ansehen von bestimmten Fernsehbildern oder beim Spielen bestimmter Computerspiele. Bitte befolge die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jedes Risiko auszuschließen.

Vor dem Spielen
- Solltest Du oder ein Mitglied Deiner Familie jemals epileptische Anfälle oder Bewufltseinsstörungen beim Anblick von blinkenden Lichtern gehabt haben, solltest Du Deinen Arzt vor dem Spielen aufsuchen.
- Halte einen Mindestabstand von 2,5 Metern zum Fernseher oder Monitor.
- Wenn Du sehr müde bist oder wenig Schlaf gehabt hast, ruhe Dich aus und spiele erst, wenn Du Dich vollständig erholt hast.
- Sorge dafür, dafl der Raum, in dem Du spielst, ausreichend beleuchtet ist.
- Verwende in Verbindung mit diesem Computerspiel einen kleinen Fernseher oder Monitor (vorzugsweise 14 Zoll oder weniger).

Während des Spiels
- Unterbrich Dein Spiel jede Stunde für mindestens 10 Minuten.
- Eltern sollten auf den Gebrauch von Computerspielen durch ihre Kinder achten. Stellt sich bei Ihnen oder Ihrem Kind eines der folgenden Symptome während des Spiels ein, unterbrechen Sie das Spiel SOFORT und suchen Sie einen Arzt auf: veränderte Wahrnehmung, Muskelzucken oder andere unfreiwillige Bewegungen, verändertes Umgebungsbewußtsein, geistige Verwirrung und/oder Schüttelkrämpfe.

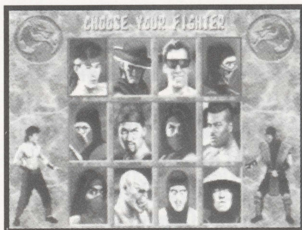


AUF IN DEN KAMPF!

- Baue Deinen Computer auf, wie es in der betreffenden Bedienungsanleitung beschrieben ist. Der erste Spieler verbindet seinen Joystick mit der Buchse Nummer 1. Der zweite Spieler muß seinen Joystick an die Buchse der Maus, Buchse Nr.2 anschließen.
- Schalte Deinen Computer aus, falls er eingeschaltet sein sollte. Warte mindestens 30 Sekunden, bevor Du ihn wieder einschaltest. Länger können sich keine eventuellen Viren im System halten, die Deine Mortal Kombat II Disketten beschädigen könnten.
- Lege die Mortal Kombat II Disk I in das Diskettenlaufwerk und schalte Deinen Computer ein. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Lege die Disk II und III in das Laufwerk, sobald Du dazu aufgefordert wirst.
- Das Laden des Programms ist beendet, sobald Du dieses Titelbild siehst.

HINWEIS FÜR BESITZER EINES ZWEITEN DISKLAUFWERKS: Mortal Kombat II unterstützt ein zweites Diskettenlaufwerk.

HINWEIS FÜR BESITZER EINER FESTPLATTE: Mortal Kombat II kann nicht auf einer Festplatte installiert werden. In einigen seltenen Fällen kann es vorkommen, daß Mortal Kombat II nicht geladen werden kann. Schalte dann Deinen Computer aus und entferne sämtliche angeschlossenen Zusatzgeräte, wie zum Beispiel den Drucker (den Monitor oder Fernseher angeschlossen lassen). Wiederhole dann die oben beschriebene Ladeanweisung.



Mit START GAME beginnst Du einen Ein-Spieler-Kampf um den Titel des "Grand Champion". Zunächst mußt Du allerdings Deine Spielfigur wählen. Auf dem Bildschirm für die Auswahl der Kämpfer sind alle verfügbaren Figuren abgebildet. Um einen Kämpfer auszuwählen, ziehe den farbigen Rahmen mit Hilfe des JOYSTICKS auf die entsprechende Figur. Ist Dein Kämpfer markiert, drücke FEUER, um ihn auszuwählen. Möchtest Du die Auswahl dem Computer überlassen, verbleibt der Rahmen auf dem ersten Kämpfer. (Liu Kang™ für Spieler 1, Reptile™ für Spieler 2). Drücke nun einfach den JOYSTICK OBEN und FEUER.

Möchte ein zweiter Spieler in den Wettkampf einsteigen, kann er dies jederzeit tun, indem er seinen FEUER-KNOPF drückt. Dadurch kehren beide Spieler zum "Choose Your Fighter"-Bildschirm (Auswahl Deines Kämpfers) zurück, wo jeder Spieler erneut einen Kämpfer auswählen muß. Beide Spieler können denselben Kämpfer wählen. In diesem Fall unterscheiden sie sich durch ihre Farbe. Die Spieler treten nun gegeneinander an, woraufhin der Sieger den Wettkampf fortsetzt, während für den Verlierer das Spiel beendet ist.
OPTIONS bringt Dich zum Optionenbildschirm, wo mit Hilfe des JOYSTICKS verschiedene Spielfunktionen modifiziert werden können.

Unter DIFFICULTY kannst Du entscheiden, ob das Spiel sehr leicht (Very Easy), leicht (Easy), mittel (Medium), schwer (Hard) oder sehr schwer (Very Hard) sein soll. Um den Schwierigkeitsgrad festzulegen, ziehe den Cursor auf die gewünschte Option, und drücke einen beliebigen Knopf. Markiere dann DONE (Fertig) mit dem Cursor, und drücke FEUER.

CREDITS läßt Dich bestimmen, wie viele "Continues" Du benutzen kannst, bevor das Spiel beendet ist. Um die Zahl zu verringern oder zu erhöhen, drücke den JOYSTICK RECHTS oder LINKS. Hast Du die gewünschte Zahl von "Continues" erreicht, dann ziehe den Cursor auf DONE (Fertig), und drücke FEUER.

ZUSÄTZLICHE STEUERUNGEN: Der Aktivierer und die Steuerkonsole mit 3 Knöpfen teilen dieselbe Einstellung. Um die Konsole mit 6 Knöpfen zu wählen, bewegst Du Deinen Cursor auf den Port, von dem aus Du spielen möchtest, und drückst Knopf A. Nachdem Du Deine Wahl getroffen hast, bewegst Du den Cursor auf DONE (Fertig) und drückst FEUER.

Um den Optionenschirm zu verlassen und zum Titelbildschirm zurückzukehren, drücke FEUER.

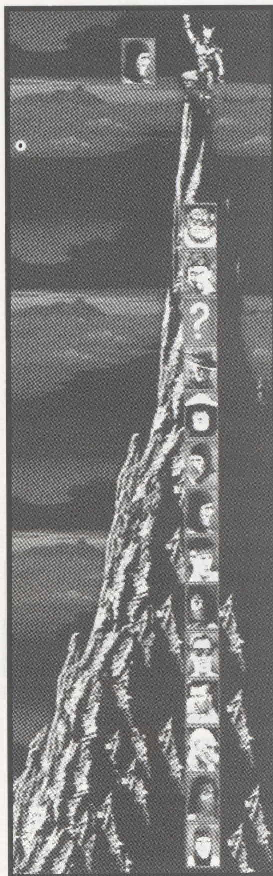
Drücke Knopf P, um die Action anzuhalten.

Drücke während der Spielpause die P-Taste, um das Spiel wieder aufzunehmen.

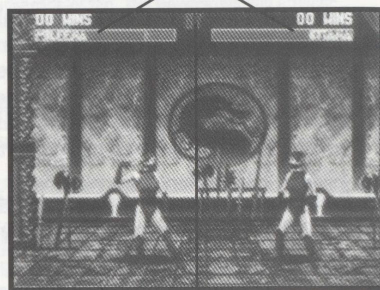
Drücke während der Spielpause die Q-Taste, um das Spiel zu beenden.



DIE REGELN DER AUSSERWELT



Im alten Shaolin-Wettbewerb haben die Meister der Kampfkunst ihr Leben eingesetzt, um ihr Können zu messen. In Shao Kahns™ Wettbewerb in der Außerwelt geht es um noch viel mehr.



Die erste Prüfung eines Kämpfers im Außerwelt-Wettbewerb besteht darin, seine Kampfkunst mit der aller anderen ehrfurchtgebietenden Erdkrieger zu messen. Bei allen Mortal Kombat-Kämpfen kannst Du die Gesundheit der Krieger auf den Anzeigetafeln rechts oben und links oben auf dem Bildschirm ablesen"[Hit Meters" (Verletzungsanzeige) und"Timer" (Zeitanzeige)]. Zu Anfang jeder Runde ist die Anzeigeleiste grün. Jedesmal, wenn ein Krieger getroffen wird, erscheint ein weiteres Stück einer roten Linie in der Anzeige (abhängig von der Schwere des Schlages). Ist die Anzeigeleiste eines Kriegers ganz rot, gilt er als k.o., und die Runde geht an seinen Gegner. Falls die Zeit abläuft, bevor ein Kämpfer k.o. geschlagen wurde, wird derjenige mit den geringsten Verletzungen zum Sieger erklärt. Der Kämpfer, der zuerst zwei Runden gewinnt, hat gesiegt und tritt anschließend gegen den nächsten Gegner an.

HINWEIS: Steht nach fünf Runden kein Gewinner fest, werden beide Kämpfer disqualifiziert und scheiden aus dem Wettkampf aus.

Nachdem ein Kämpfer alle Kontrahenten besiegt hat, trifft er auf seinen ersten Herausforderer aus der Außerwelt, den dämonischen Shang Tsung™. Da Tsung von seinem Meister Shao Kahn™ seine jugendlichen Stärke zurückerhalten hat, besitzt er nun sowohl magische Kräfte als auch eine beachtliche körperliche Gewandtheit.

Gelingt es einem Krieger, Tsung zu besiegen, dann steht ihm als nächstes der gewaltige Kintaro im Kampf gegenüber. Kintaro™ stammt aus demselben Geschlecht der halbmenschlichen Drachen, das auch Goro™ hervorgebracht hat. Voller Zorn über den Tod seines Kameraden durch die Hand eines Sterblichen beschloß Kintaro, am Wettkampf teilzunehmen, um seinen Gefährten zu rächen. Shao Kahn™ gewährte ihm dieses Privileg unter der Bedingung, daß er ihm fortan seine Dienste zur Verfügung stelle.

Erst wenn ein Kämpfer Kintaro™ besiegt hat, ist er des Kampfes mit Shao Kahn™ würdig, dem alleinigen Herrscher über die Außerwelt. Bezwinge ihn, bereite seiner Herrschaft ein Ende, und besteige den Thron des alleinigen Herrschers der Außerwelt!

DIE KUNST DES KOMBAT II-KAMPFES:

DIE GRUNDBEWEGUNGEN:

Die Kunst des Kombat-Kampfes existiert schon seit Jahrtausenden. Ein kluger Kämpfer beginnt sein Training mit den Schlichen der Verteidigung. Es ist weitaus sinnvoller, zu lernen, wie man Schlägen entgeht oder sie abwehrt, als selbst Schläge auszuteilen. Denn ein Kämpfer, der einen Schlag ausführt, ist in diesem Moment leicht anzugreifen. Hier die grundlegenden Verteidigungsbewegungen (gemäß den Standardeinstellungen):

VORWÄRTS ODER RÜCKWÄRTS GEHEN: JOYSTICK LINKS oder RECHTS drücken
ABBLOCKEN: JOYSTICK ZURÜCK + FEUER drücken
DUCKEN: JOYSTICK UNTEN drücken
SPRINGEN: JOYSTICK OBEN drücken
SALTO VORWÄRTS ODER RÜCKWÄRTS: JOYSTICK OBEN + LINKS oder RECHTS drücken

Wenn ein Krieger die Verteidigung beherrscht, kann er sich dem Erlernen der grundlegenden Angriffsbewegungen - Punch (Schlag) und Kick (Tritt) - zuwenden. In Verbindung mit einer guten Verteidigungstaktik sollte es möglich sein, die meisten Gegner mit Hilfe dieser Techniken zu besiegen. Hier die grundlegenden Angriffsbewegungen:

PUNCH (NIEDRIG): FEUER drücken
PUNCH (HOCH): VOR oder ZURÜCK + FEUER drücken
KICK (NIEDRIG): FEUER drücken + VOR oder ZURÜCK
KICK (HOCH): FEUER drücken

KAMPFBEWEGUNGEN FÜR FORTGESCHRITTENE:

Bei den Bewegungen für Fortgeschrittene werden die Grundbewegungen genutzt, um wirkungsvolle Kampftechniken zu entwickeln. Bedenke aber, daß sie dem Gegner zwar mehr Schaden zufügen, leider aber auch langsamer sind. Hier die Bewegungen für Fortgeschrittene:

UPPERCUT: DUCKEN + FEUER
FOOT SWEEP: JOYSTICK VOR + ZURÜCK
ROUNDHOUSE (Tritt aus einer Wirbelbewegung heraus): ZURÜCK + HOHER KICK
FLYING PUNCH (SCHLAG AUS DER LUFT): SPRINGEN oder SALTO + FEUER
FLYING KICK (Tritt aus der Luft): SPRINGEN oder SALTO + FEUER festhalten,

SPEZIALBEWEGUNGEN:

Um einen Wettbewerb auf der Erde zu gewinnen, mag es genügen, ein Meister des "Kombats" zu sein, doch in der feindlich gesinnten Außerwelt kommt es mehr auf die Kriegerqualitäten an. Während der Vorbereitungsphase für diesen entscheidenden Wettbewerb hat jeder Krieger verschiedene Spezialbewegungen bis zur Perfektion geübt. Für diese Bewegungen braucht der Kämpfer häufig spirituelle oder übernatürliche Energien, extreme Körperbeherrschung oder Mutantenfähigkeiten - äußerst effektive Hilfsmittel mit oft vernichtenden Konsequenzen für den Gegner.

DIE WEISHEIT DES KRIEGERS:

- Geduld ist der stärkste Verbündete des Kriegers. Warte den Angriff des Opponenten ab, und starte den Gegenangriff erst dann, wenn der Gegner am verwundbarsten ist.
- Genaues Timing ist das Geheimnis der meisten Bewegungen. Übung macht den Meister!
- Mit ein wenig Übung kannst Du schon bald Bewegungen miteinander kombinieren. Durch diese Kombinationen kannst Du den Gegner mehrmals treffen, bevor er die Chance hat, sich zu verteidigen. Kombinationsbewegungen sind ein wertvolles Kampfwerkzeug.
- Jeder Kämpfer hat unterschiedliche Stärken und Schwächen, was Geschwindigkeit und Bewegungen angeht. Wenn Du diese verschiedenen Stile erkennst, kannst Du sie besser abwehren oder Dir zunutze machen.





LIU KANG™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
STANDARD-FEUERBALL: *Vor, Vor + Feuer*
FEUERBALL AUS DER HOCKE: *Unten,, Unten, Feuer*
FLYING KICK (Kick aus der Luft): *Zurück, Zurück, Feuer*
FAHRRAD-KICK: Niedrigen Feuer 5 Sekunden gedrückt halten, dann loslassen.



KUNG LAO™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
TELEPORT: *Unten, Oben*
HUTWURF: *Zurück, Vor + Feuer*
WIRBELWIND-DREHUNG: *Abblocken, Feuer, Feuer, Feuer*
AERIAL KICK: *Unten, Unten*



JOHNNY CAGE™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
NEIDRIGER WURF: *Vor, Unten, Zurück, Feuer*
HOHER WURF: *Zurück, Unten, Vor, Feuer*
SCHATTENKICK: *Zurück, Vor, Zurück, Feuer*
SCHATTEN-UPPERCUT: *Zurück, Unten, Zurück + Feuer*



REPTILE™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
SÄURE SPUCKEN: *Vor, Vor + Feuer*
ENERGIEBALL: *Zurück, Zurück, Fire*
GLEITKICK: *Abblocken, Feuer, Feuer, Feuer*
UNSICHTBARKEIT: *Abblocken, Oben, Oben, Abblocken loslassen, Feuer*



SUB ZERO™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
DEEP FREEZE (EINFRIEREN DES GEGNERS):*Unten, Vor, Feuer*
GROUND FREEZE (BODEN VEREISEN): *Unten, Zurück, Feuer*
GLEITKICK: *Abblocken, Feuer, Feuer, Feuer*



SHANG TSUNG™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
FLAMMENSCHÄDEL: *Zurück, Zurück, Feuer (1), Zurück, Zurück, Vor, Feuer (2), Zurück, Zurück, Vor, Vor, Feuer (3)*
VERWANDLUNGEN: *Abblocken, Zurück, Vor, Unten, loslassen Feuer*



KITANA™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
FÄCHERHIEB: *Unten + Feuer*
FÄCHERWURF: *Vor, Vor , Feuer*
FÄCHERLIFT: *Zurück, Zurück, Zurück + Feuer*
SQUARE WAVE PUNCH: *Vor, Unten, Zurück +Feuer*



JAX™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
BODENSTAMPFER: Feuer 3 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen
GREIFEN: Vor, Vor, Feuer
SCHALLWELLE: *Vor, Unten, Zurück, Feuer*
BACKBREAKER: *Unten, während sich Jax und sein Gegner in der Luft befinden.*



MILEENA™

SPEZIALBEWEGUNGEN:
TELEPORT-KICK: *Vor, Vor, Feuer*
ROLLANGRIFF: *Zurück, Zurück, Unten, Feuer*
SAI-MESSERWURF: *Niedrigen Feuer 2 Sekunden lang gedrückt halten, dann loslassen*



BARAKA™

SPEZIALBEWEGUNGEN:

BLADE SWIPE: *Unten + Feuer*

BLADE SPARK: *Unten, Zurück + Feuer*

BLADE FURY: *Zurück, Zurück, Zurück, Feuer*

DOPPELKICK: *Feuer, Feuer*



SCORPION™

SPEZIALBEWEGUNGEN:

SPEER: *Zurück, Zurück, Feuer*

KÖDER: *Unten, Zurück, Feuer*

SCHERE: *Vor, Unten, Zurück, Feuer*

LUFTWURF: *Unten, während sich Scorpion und sein Gegner in der Luft befinden.*



RAYDEN™

SPEZIALBEWEGUNGEN:

BLITZSCHLAG: *Unten, Vor, Feuer*

DONNERSCHLAG AUS DER LUFT: *Zurück, Vor, Vor*

TELEPORT: *Unten, Oben*

SCHOCK: *Feuer 2 Sekunden festhalten, dann loslassen, wenn Rayden sich neben einem stehenden Gegner befindet (Nur im Zwei-Spieler-Modus.)*



KINTARO™

Als Goro™ vermißt wird, übernimmt Kintaro™ seine Position als Oberbefehlshaber von Shao Kahns™ Armee. Er ist stärker und gewandter als sein Vorgänger und voller Zorn über Goros Niederlage. Kintaro schwört, sich an den Erdkriegern zu rächen, die für Goros™ Schicksal verantwortlich sind.



SHAO KAHN™

Der alleinige Herrscher über die Außerwelt regiert die Astralebenen von Shokan und alle umliegenden Königreiche. Vor 500 Jahren verbannte er den Formverwandler Shang Tsung™ in das Mutterreich (die Erde), wo er für seine Verbrechen büßen sollte. Shang Tsung™ sollte die Furien aus dem Gleichgewicht bringen und so die Dimensionsportale der Erde schwächen. Diese Schwäche der Portale würde es Kahn und seinen Gefolgsleuten ermöglichen, auf der Erde ihr Unwesen zu treiben und die Erdbewohner in einen Abgrund der Finsternis und des Chaos zu stürzen. Erst dann würde Shang Tsungs™ Name reingewaschen und der Fluch von ihm genommen werden.

NOTIZEN



MORTAL KOMBAT II®

PREPARATI AL PEGGIO...DEL PEGGIO...

Cinquecento anni fa, a causa dei crimini commessi, il mutante Shang Tsung™ fu cacciato dall'Altro Mondo e venne inviato nel Reame Materno (la Terra). Qui, con l'aiuto del suo adepto Goro™, un orribile drago semi umano, avrebbe dovuto pagare per i suoi crimini indebolendo le furie del reame, consentendo al suo signore Shao Kahn™ di conquistare il potere e dominare in eterno.

Venne sconfitto.

Ritornò da perdente nell'Altro Mondo dove sarebbe stato giudicato da Shao Kahn™, il supremo governatore dell'Altro Mondo, dei pianeti astrali di Shokan e dei regni confinanti. Con la morte di Goro™ il suo destino sembrava segnato. Ma Tsung raccontò a Kahn il suo piano di vendetta; un piano così malvagio e perverso che convinse Kahn ad offrirgli un'ultima opportunità per salvarsi. Riuscì intelligentemente ad attrarre i suoi avversari nello strano Altro Mondo per affrontare una nuova sfida: un torneo organizzato da Shao Kahn.

Il torneo sta per cominciare...ancora una volta!

GARANZIA LIMITATA

ACCLAIM™ garantisce all'acquirente originale di questo prodotto che per un periodo di novanta (90) giorni dalla data di acquisto, il supporto su cui è stato registrato il programma computer è esente da difetti di materiali e di lavorazione. ACCLAIM™ viene venduto "così com'è", senza alcuna garanzia specifica o sottointesa e non è responsabile di alcuna perdita o danno di qualsiasi natura derivati dall'impiego del programma. ACCLAIM™ si impegna, per un periodo di novanta (90) giorni, a riparare o a sostituire a sua discrezione e gratuitamente, qualunque prodotto software ACCLAIM™ inviato, con le spese postali a proprio carico e con la ricevuta d'acquisto, al suo Centro Assistenza Clienti. Il massimo grado di responsabilità della casa è la sostituzione gratuita del caricatore del cliente originale. Si prega di inviare a:

ACCLAIM™, DISTRIBUTED BY ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD., Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Per il ritorno del caricatore si prega di aspettare 28 giorni dal giorno di invio.
La sudetta garanzia non è valida per l'usura normale del prodotto. La garanzia non sarà applicata se il difetto del software ACCLAIM™ è dovuto ad abuso, irragionevole uso, maltrattamento o trascuratezza.
QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE OGNI ALTRA GARANZIA, DUNQUE L'ARENA NON SI RITIENE VINCOLATA, IN ALCUN MODO, DA QUALSIASI ALTRO RICORSO O CITAZIONE. QUALSIASI SOTTOINTESA GARANZIA DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, INCLUSO GARANZIA DI COMMERCIO E DI CONDIZIONE DI QUALSIASI NATURA, SONO LIMITATI A NOVANTA (90) GIORNI COME SOPRASCRITTO. IN NESSUN MODO ACCLAIM™ RISPONDERÀ A DANNI CONSEQUENZIALI O ACCIDENTALI CAUSATI DAL POSSESSO, USO O MALFUNZIONE DI QUESTO PRODOTTO ACCLAIM™. CI'U, COMUNQUE, NON AVRÀ EFFETTO SUI TUOI DIRITTI STABILITI DALLA LEGGE.
Questo programma ed i suoi materiali e documenti sono protetti dalle leggi Nazionali ed Internazionali sui diritti d'autore. Senza un permesso scritto dell'ACCLAIM™, sono strettamente proibiti: la memorizzazione in un sistema di recupero, la traduzione, l' imprestito, la diffusione e l'esibizione pubblica.

ACCLAIM™. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

EPILEPSY WARNING

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI GIOCARE MORTAL KOMBAT

Un'esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci chiare o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un videogioco. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei videogiochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- I genitori dovrebbero controllare l'uso dei videogiochi da parte dei figli. Nel caso in cui durante l'utilizzo di un videogioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.



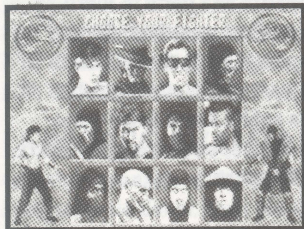
DIAMO INIZIO AL TORNEO

- Allestisci il computer seguendo le istruzioni del manuale. Giocatore Uno: collega il joystick nella porta 'JOYSTICK 1'. Giocatore Due: collega il joystick nella porta 'JOYSTICK 2'.
- Se il computer è acceso, spegnilo. Aspetta almeno trenta secondi prima di accendere di nuovo il computer. Questo eliminerà gli eventuali virus che potrebbero essere presenti riducendo così al minimo il rischio di infezione e di possibile distruzione dei dischetti di Mortal Kombat II.
- Inserisci il Dischetto 1 di Mortal Kombat II nell'unità a disco interna del computer. Il programma si caricherà e girerà automaticamente. Al sollecito, inserisci il Dischetto 2 di Mortal Kombat II.
- Mortal Kombat II si sarà caricato quando vedrai la videata di testa.

AVVERTENZA PER GLI UTENTI CON DISCHETTO ESTERNO AMIGA: Mortal Kombat II supporta una seconda unità a disco esterna.

AVVERTENZA PER GLI UTENTI CON DISCO FISSO AMIGA: Mortal Kombat II non può essere installato su una unità a disco rigido.

Se Mortal Kombat II non si carica, spegni il tuo computer e prima di ripetere la procedura di caricamento, stacca tutte le periferiche estranee, come ad esempio la stampante (lascia invece il monitor o la televisione).



INIZIA GIOCO inizia un combattimento a un giocatore per il titolo di Campione Massimo. Come prima cosa però dovrai selezionare un guerriero. La videata di selezione del guerriero mostra un'immagine di tutti i guerrieri a disposizione del giocatore. Per selezionare un guerriero, sposta il riquadro colorato su un guerriero utilizzando il JOYSTICK. Quando il riquadro si trova sul guerriero desiderato, premi il PULSANTE FUOCO per selezionarlo. Per selezionare un guerriero a caso, lascia il riquadro sul guerriero iniziale (Liu Kang™ per il giocatore 1, Reptile™ per il giocatore 2) e premi SU e il PULSANTE FUOCO.

Se un secondo giocatore vuole partecipare al torneo, lo potrà fare premendo il PULSANTE FUOCO. In questo modo entrambi i giocatori verranno riportati sulla videata "Scegli il tuo lottatore" (Choose your fighter) dove dovranno selezionare ancora una volta il loro guerriero. Se entrambi i giocatori scelgono lo stesso guerriero, i due verranno distinti da un colore diverso. I giocatori si affronteranno in un combattimento, il vincitore continuerà il torneo e il perdente verrà eliminato.

OPTIONS (OPZIONI) porta il giocatore sulla videata delle OPZIONI, dove avrà la possibilità di cambiare una serie di caratteristiche del gioco utilizzando le FRECCE DIREZIONALI.

DIFFICULTY (LIVELLO DI DIFFICOLTÀ) permette al giocatore di scegliere il livello di difficoltà del gioco tra Very Easy (Facilissimo), Easy (Facile), Medium (Medio), Hard (Difficile) o Very Hard (Difficilissimo). Per regolare il livello di difficoltà muovi il cursore sull'opzione desiderata e premi un pulsante qualsiasi. Quindi, muovi il cursore su DONE (FATTO) e premi il pulsante FUOCO.

CREDITS (CREDITI) permette al giocatore di stabilire quanti Continua potrà utilizzare nel corso del gioco. Per aumentare o diminuire i tuoi crediti muovi il JOYSTICK a SINISTRA o a DESTRA. Dopo aver scelto il numero di crediti desiderato, muovi il cursore su DONE (fatto) e premi il pulsante FUOCO.
Per uscire dalla videata delle opzioni e ritornare sulla videata principale, sposta il cursore su DONE (FATTO) e premi il pulsante FUOCO.

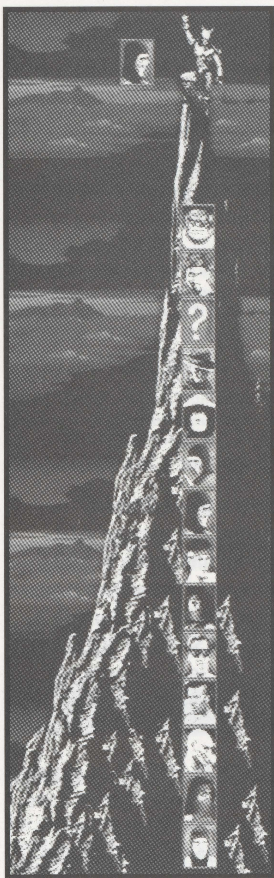
Premi il tasto P per mettere il gioco in pausa.

Premi il tasto P quando il gioco è in pausa per riprendere a giocare.

Premi il tasto Q per riprendere a giocare quando il gioco è in paausa, per abbandonare il gioco.

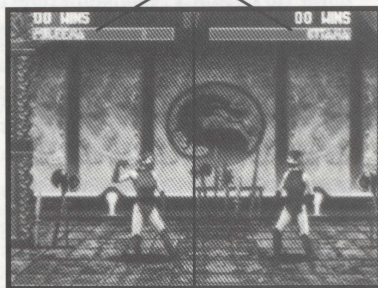


REGOLE DELL'ALTRO MONDO



Mentre i combattenti dell'originale torneo Shaolin di arti marziali facevano affidamento solo sulle loro abilità, nel torneo dell'Altro Mondo di Shao Kahn™, tutto è permesso!!! Nel torneo dell'Altro Mondo come prima cosa vengono messe alla prova le abilità di un guerriero facendolo battere contro ognuno dei formidabili guerrieri terrestri. In tutti gli incontri di Mortal Kombat, negli angoli di sinistra e di destra della videata si trovano degli indicatori che misurano la salute dei guerrieri. ["Hit Meters" - Indicatore colpi / "Timer" - Contatore tempo"]. All'inizio gli indicatori sono completamente verdi ma ogni volta che un guerriero viene colpito, apparirà una parte in rosso ad indicare il livello dei danni subiti. Quando la barra di un guerriero diventa completamente rossa, questi verrà messo al tappeto e il suo avversario si aggiudicherà il round. Se il tempo dovesse terminare prima che il combattente venga messo al tappeto, il guerriero che ha subito meno danni verrà dichiarato vincitore. Il primo guerriero che vincerà due round si aggiudicherà l'incontro e passerà al prossimo avversario da affrontare.

HIT METERS



TIMER

IMPORTANTE: Se dopo cinque round non c'è ancora un vincitore, ambedue i combattenti verranno squalificati dal torneo.

Quando un guerriero avrà sconfitto gli altri combattenti del torneo, dovrà affrontare il padrone di casa dell'Altro Mondo, il demone Shang Tsung™ che, ringiovanito dal signore Shao Kahn™, possiede vasti poteri magici e una notevole forza fisica.

Se un guerriero sconfigge Tsung dovrà affrontare l'enorme Kintaro™. Kintaro™ appartiene alla stessa razza dei draghi semi umani di Goro™. Infuriato per l'uccisione del suo compagno ad opera di un misero mortale, Kintaro voleva partecipare al torneo per pura vendetta. Shao Kahn™ gli ha concesso questo privilegio in cambio dei suoi servizi.

Se un guerriero sconfigge Kintaro™ vuol dire che è all'altezza di scontrarsi con Shao Khan™, il governatore supremo dell'Altro Mondo. Sconfiggilo per mettere fine al suo dominio e diventare il Supremo Guerriero del reame dell'Altro Mondo.

LE MOSSE DI BASE

L'arte di Kombat è vecchia di migliaia di anni. Un guerriero saggio comincia l'allenamento con le tecniche di difesa. Molto più importante che imparare come si infliggono dei duri colpi è imparare ad evitarli o a pararli, davanti un avversario che attacca c'è sempre un avversario vulnerabile all'attacco. Le lezioni di difesa sono le seguenti (basate sui predefiniti):

PER MUOVERSI IN AVANTI O INDIETRO: Premere il JOYSTICK SINISTRA o a DESTRA
PER ESEGUIRE UN BLOCCAGGIO: Premere il pulsante FUOCO
PER ABBASSARSI: Premere il JOYSTICK in GIÙ
PER SALTARE: Premere il JOYSTICK in SU
PER ESEGUIRE UNA CAPRIOLA IN AVANTI O ALL'INDIETRO: Premi il JOYSTICK in SU + SINISTRA o DESTRA

Dopo essere diventato un esperto delle mosse difensive, un guerriero deve imparare le mosse di attacco di base: i pugni ed i calci. Combinati con delle buone tattiche difensive, questi movimenti sono sufficienti per sconfiggere la maggior parte degli avversari. Le mosse di attacco fondamentali sono le seguenti:

PER TIRARE PUGNI (BASSI): Premi il PULSANTE FUOCO ripetatutamente
PER TIRARE PUGNI (ALTI): Premi Avanti o Indietro + FUOCO ripetatutamente
PER TIRARE CALCI (BASSI): Premi FUOCO + Avanti o Indietro
PER TIRARE CALCI (ALTI): Premi il PULSANTE FUOCO

LE MOSSE AVANZATE

Le mosse avanzate utilizzano le mosse di base per costruire delle potenti manovre. Tuttavia, nonostante infliggano più danni, sono più lente. Le mosse avanzate sono le seguenti:

PER ESEGUIRE UN MONTANTE: Premi ABBASSARSI + FUOCO
PER ESEGUIRE UNO SGAMBETTO: Premi GIÙ + INDIETRO
PER ESEGUIRE UN CALCIO A SPAZZARE: Premi INDIETRO + CALCIO ALTO
PER ESEGUIRE UN PUGNO VOLANTE: SALTA o CAPRIOLA + FUOCO
PER ESEGUIRE UN CALCIO VOLANTE: SALTA o CAPRIOLA + TIENI FUOCO

MOSSE SPECIALI

Se per vincere un torneo sulla Terra basta essere un maestro di Kombat, per vincerne uno nell'ostile Altro Mondo bisogna essere qualcosa di più di un guerriero. Proprio per questo torneo, ogni guerriero ha perfezionato diverse mosse speciali. Queste mosse spesso si basano su forze spirituali o soprannaturali, condizionamento fisico o poteri di mutanti e possono essere particolarmente potenti e spesso devastanti per l'avversario.

SAGGEZZA GUERRIERA

- La pazienza è la più grande virtù dei guerrieri. Aspetta che il tuo avversario ti attacchi, quindi controattacca nel momento in cui è più vulnerabile.
- Il tempismo è fondamentale per la maggior parte delle mosse. Allenati molto per imparare a conoscere i tuoi tempi.
- Allenandoti potrai imparare delle combinazioni di mosse che permetteranno ad un guerriero di colpire ripetutamente l'avversario prima che questi abbia la possibilità di difendersi, facendo di queste delle armi estremamente preziose.
- Ogni guerriero ha dei punti forti e dei punti deboli diversi in relazione ai riflessi e alle mosse. Se riuscirai a scoprirli potrai sfruttarli sia in difesa che in attacco.



SCHEDE DEI GUERRIERI



LIU KANG™

MOSSE SPECIALI:

PALLA DI FUOCO NORMALE: ***Avanti, Avanti + Fuoco***

PALLA DI FUOCO ABBASSATA: ***Giù, Giù, Fuoco***

CALCIO VOLANTE: ***Indietro, Avanti, Fire***

CALCIO DI RITORNO: ***Tieni Calcio basso per 5 secondi, quindi rilascia.***



KUNG LAO™

MOSSE SPECIALI:

TELEPORTO: ***Giù, Su***

LANCIO DEL CAPPELLO: ***Indietro, Avanti + Fiire***

VORTICE: ***Blocaggio, Fuoco, Fuoco, Fuoco***

AERIAL KICK: ***Giù, Giù***



JOHNNY CAGE™

MOSSE SPECIALI:

FIAMMA VERDE (ALTA): ***Avanti , Giù, Indietro, Fuoco***

FIAMMA VERDE (BASSA): ***Indietro, Giù, Fuoco***

CALCIO OMBRA: ***Indietro, Avanti, Indietro, Fuoco***

MONTANTE OMBRA: ***Indietro, Giù, Indietro + Fuoco***

COLPO BASSO: ***Giù + Fuoco***



REPTILE™

MOSSE SPECIALI:

SPUTO ACIDO: ***Avanti, Avanti + Fuoco***

PALLA ENERGETICA: ***Indietro, Indietro, Fuoco***

SCIVOLONE: ***Bloccaggio, Fuoco, Fuoco, Fuoco***

INVISIBILITÀ: ***Bloccaggio, Su, Su, Giù, rilascia Bloccaggio, Fuoco***



SUB ZERO™

MOSSE SPECIALI :

CONGELAMENTO PROFONDO: ***Giù, Avanti, Fuoco***

CONGELA SUOLO: ***Giù, Indietro, Fuoco***

SCIVOLONE: ***Blocaggio, Fuoco, Fuoco, Fuoco***



SHANG TSUNG™

MOSSE SPECIALI :

TESCHI INFUOCATI: ***Indietro, Indietro, Fuoco (uno).***

Indietro, Indietro, Avanti, Fuoco (Due).

Indietro, Indietro, Avanti, Avanti, Pugno (Tre).

TRASFORMAZIONI: ***Blocaggio, Indietro, Avanti, Su, rilascia Fuoco***



KITANA™

MOSSE SPECIALI:

COLPO DI VENTAGLIO: ***Giù + Fuoco***

LANCIO DEL VENTAGLIO: ***Avanti, Avanti, Fuoco***

ALZATA DI VENTAGLIO: ***Indietro, Indietro,Indietro + Fuoco***

PUGNO SPAZZATUTTO: ***Avanti, Giù, Indietro + Fire***



JAX™

MOSSE SPECIALI:

MARTELLATA: ***Tieni Fuoco per 3 secondi,***

PRESA: ***Avanti,Avanti, Fuoco***

ONDA SONICA: ***Avanti, Giù, Indietro, Fuoco***

SPEZZASCHIENA: ***Giù mentre sei in aria con l'avversario***



MILEENA™

MOSSE SPECIALI:

CALCIO TELEPORTANTE: ***Avanti, Avanti, Fuoco***

ATTACCO ROTOLANTE: ***Indietro, Indietro, Giù, Fuoco***

LANCIARE PUGNALI: ***Tieni Fuoco per 2 secondi quindi rilascia***





BARAKA™

MOSSE SPECIALI:

COLPO TAGLIENTE: *Giù + Fuoco*

SCINTILLA TAGLIENTE: *Giù, Indietro, Fuoco*

FURIA TAGLIENTE: *Indietro, Indietro, Indietro, Fuoco*

DOPPIO CALCIO: *Fuoco, Fuoco*



SCORPION™

MOSSE SPECIALI:

LANCIA: *Indietro, Indietro, Fuoco*

FINTA: *Giù, Indietro, Fuoco*

ATTERRAMENTO A FORBICE: *Avanti, Giù, Indietro, Fuoco*

LANCIO IN ARIA: *Giù, mentre sei in aria con l'avversario*



RAYDEN™

MOSSE SPECIALI:

FULMINE: *Giù, Avanti, Fuoco*

SAETTA VOLANTE: *Indietro, Avanti, Avanti*

TELEPORTO: *Giù, Su*

SCOSSA: *Tieni Fuoco per 2 secondi e poi rilascia quando sarai in piedi davanti a un avversario (Solo nella modalità a due giocatori.)*



KINTARO™

In mancanza di Goro™, Kintaro viene a prendere il suo posto di governatore supremo degli eserciti di Shao Kahn™. Più forte e più agile del suo predecessore è infuriato per la sconfitta di Goro™. Kintaro™ ha giurato di vendicarsi contro i guerrieri terrestri.



SHAO KAHN™

Il Governatore supremo dell'Altro Mondo, Shao Kahn™ governa i Pianeti Astrali di Shokan e tutti i regni confinanti. Cinquecento anni fa scacciò il mutante Shang Tsung™ nel Regno Materno (la Terra) dove avrebbe dovuto pagare per i suoi crimini cercando di indebolire le furie del reame e cercare di creare un punto debole nei cancelli dimensionali della Terra. Questo punto debole nei cancelli avrebbe permesso a Kahn e ai suoi seguaci di impadronirsi della Terra e condannare i suoi abitanti ad un'esistenza caotica nelle tenebre. Solo così Shang Tsung potrà pagare per i suoi crimini e liberarsi dalla maledizione.

APPUNTI



MORTAL KOMBAT® II

NO HAY NADA... NADA QUE PUEDA PREPARARTE...

Hace 500 años, el multiforme Shang Tsung™ fue desterrado del mundo exterior y condenado a vivir en el Reino Madre (Tierra) como castigo por sus crímenes. Allí, con la ayuda de su discípulo Goro™, un espantoso dragón semihumano, expiaría sus crímenes debilitando las Furias de la tierra y allanándole el camino a su maestro Shao Kahn™ y
sus secuaces, quienes penetrarían tras él y gobernarían la Tierra para siempre. Pero
fue derrotado.

Volvió al mundo exterior para ser ejecutado a manos de Shao Kahn™, gobernador supremo del mundo exterior, de los planos astrales de Shokan y de los reinos circundantes. Con la muerte aparente de Goro™, su destino parecía echado, pero Tsung le comunicó a Kahn su plan de venganza, un complot tan malvado y perverso que Kahn aceptó concederle una última oportunidad para redimirse. Con gran astucia atrajo a sus adversarios al extraño mundo exterior donde tendrían que enfrentarse a un nuevo desafío: un torneo organizado por Shao Kahn™ en persona.Hoy, el torneo comienza ¡de nuevo!

GARANTIA LIMITADA

ACCLAIM™ garantiza al comprador original de este producto ACCLAIM™, por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra, que el medio en que el programa de computador ha sido grabado está libre de defectos de material y mano de obra. Este software de ACCLAIM™ se vende 'tal cual' ('as is'), sin garantía expresa o implícita de ningún tipo, y ACCLAIM™ no se hace responsable de cualesquiera pérdidas o daños puedan derivarse de la utilización de este programa. ACCLAIM™ acepta durante un periodo de noventa (90) días, reparar o sustituir (según crea conveniente) de forma gratuita y con gastos de envío pagados, cualquier producto software de ACCLAIM™ con recibo de compra fechado, dirigido a su Centro de Servicio al Usuario. La reposición del cartucho de forma gratuita al comprador original es nuestra máxima responsabilidad. Por favor, envíelo por correo a

ACCLAIM™, DISTRIBUIDO POR ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD.,
Moreau House, 112-120 Brompton Rd., Knightsbridge, London SW3 1JJ, England

Por favor permita que transcurran 28 días desde la fecha de envío hasta que reciba el cartucho repuesto. Esta garantía no se aplica al uso o desgaste normal. Esta garantía no será aplicable y será nula en caso de que el defecto en el producto software de ACCLAIM™ se deba al abuso, utilización indebida, mal uso o negligencia.
ESTA GARANTIA SUSTITUYE A CUALQUIER OTRA PREVIA Y NINGUNA REPRESENTACION O DEMANDA DE NINGUN TIPO PODRA AFECTAR U OBLIGAR A ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. CUALQUIER GARANTIA IMPLICITA APLICABLE A ESTE PRODUCTO SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTIAS DE COMERCIO Y CONVENIENCIA PARA UN PROPOSITO PARTICULAR, ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA (90) DIAS, ANTES MENCIONADO. DE NINGUNA MANERA ACCLAIM™ SE RESPONSABILIZARA DE LOS DAÑOS ESPECIALES, ACCIDENTALES O COMO CONSECUENCIA DE LA POSESION, USO O UTILIZACION INDEBIDA DE ESTE PRODUCTO ACCLAIM ENTERTAINMENT LTD. ESTO NO AFECTA EN MODO ALGUNO LOS DERECHOS ESTABLECIDOS POR LA LEY.

Acclaim™. Distributed by Acclaim Entertainment Ltd., Moreau House, 112-120 Brompton Rd.,
Knightsbridge, London SW3 1JJ, England.

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA NOTA ANTES DE JUGAR A MORTAL KOMBAT II

Debido a sus condiciones particulares un porcentaje muy pequeño de individuos podría sufrir ataques de epilepsia o episodios de 'pequeño mal' al exponerse a ciertas clases de luz o destellos, incluidos los que emiten las pantallas de televisión o en los monitores, al utilizar un videojuego. Tome las siguientes precauciones para minimizar los riesgos:

Antes de usar

- Si usted o algún miembro de su familia sufre de epilepsia o ha experimentado episodios de 'pequeño mal' o ausencias al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese al menos a 2,5 m de la pantalla del televisor o del monitor.
- Si está cansado o no ha dormido lo suficiente, descanse y no comience a jugar hasta que se haya recuperado.
- Asegúrese de que la habitación en la que juega está bien iluminada.
- Utilice una pantalla de televisión lo más pequeña posible, preferentemente de 14" o menos.

Durante su uso

- Al jugar haga descansos de al menos 10 minutos cada hora.
- Los padres deben supervisar el empleo que sus hijos hacen de los videojuegos. Si al utilizar un videojuego usted, o su hijo/a, siente alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida del conocimiento, desorientación, movimientosinvoluntarios o convulsiones; interrumpa INMEDIATAMENTE el juego y consulte a un médico.

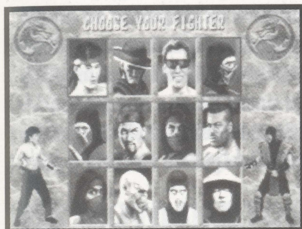


¡QUE EMPIECE EL TOORNEO!

- Ajusta tu ordenador siguiendo las instrucciones dadas en tu manual. Si éste está encendido, apágalo. Espera al menos treinta segundos para encenderio otra vez. Esto asegurará la desaparición de virus presentes, asi como de cualquier rieesgo de infección que pueda provocar la destrucción de tus discos de Mortal Kombat II.
- Inserta el disco I de Mortal Kombat II en la unidad de disco interna del ordenador. El programa se cargerá y ejecutará automáticamente. Cuando el mensaje aparezca en la pantalla, solicitando que insertes el discos II y III, hazlo asi.
- Jugador 1: connecta tu joystick al puerto "1 JOYSTICK"
- Jugador 2: connecta tu joystick al puerto "2 JOYSTICK"

ATENCION A LOS POSEEDORES DE DISCOS DE AMIGA: Mortal Kombat II supporta una segunda unidad del disco.
ATENCION A LOS POSEEDORES DE DISCO DURO DE AMIGA: Mortal Kombat II no puede ser instalado en una unidad de disco duro.

En el caso poco probable de que Mortal Kombat II no se cargase, desconecta cualquier accessorio de tu ordenador, tales como impresoras, antes de repetir el procedimiento de carga (deja el monitor o el televisor conectados).



La opción de comenzar el juego te introduce en una batalla para un solo jugador por el título de gran campeón. Pero primero debes elegir un guerrero. La pantalla de selección de luchador muestra las fotos de todos los guerreros a disposición del jugador. Para elegir a uno, mueve el marco de color hacia él con el JOYSTICK. Cuando tu elección esté enmarcada, pulsa el BOTÓN DE DISPARO para seleccionarlo. Para elegir uno al azar, deja el marco en el primer guerrero (Liu Kang™ para el jugador 1, Reptile™ para el jugador 2) y pulsa la parte de ARRIBA del botón direccional y el BOTÓN DE DISPARO.

Si otro jugador quiere participar en el torneo, puede hacerlo en cualquier momento pulsando el BOTÓN DE DISPARO. Con ello, los dos jugadores volverán a la pantalla de "Selección de luchador" donde tendrán que volver a elegir guerreros. Si los dos jugadores eligen el mismo, se diferenciarán por el color. Entonces comenzará la lucha: el ganador pasará a la siguiente fase del torneo y el perdedor quedará eliminado.

OPCIONES (OPTIONS): lleva al jugador a la pantalla de OPCIONES donde, con el JOYSTICK, se pueden modificar algunas de las características del juego.

NIVEL DE DIFICULTAD (DIFFICULTY): te permite elegir el nivel del juego, muy fácil, fácil, normal, difícil o muy difícil. Para ajustar el nivel, mueve el cursor hasta el que deseas elegir y pulsa cualquier botón. Luego desplaza el cursor hasta HECHO (DONE) y pulsa el BOTÓN DE DISPARO.

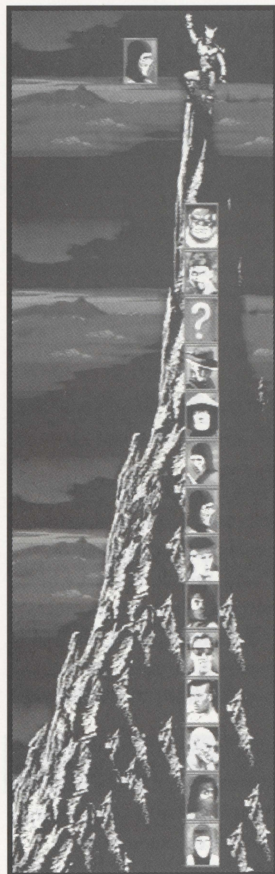
CRÉDITOS (CREDITS): te permite determinar cuántas vidas puedes utilizar antes de que se acabe el juego. Para aumentar o disminuir los créditos, mueve la parte IZQUIERDA o DERECHA del BOTÓN D. Tras elegir el número de créditos deseados, desplaza el cursor hasta HECHO (DONE) y pulsa el BOTÓN DE DISPARO.

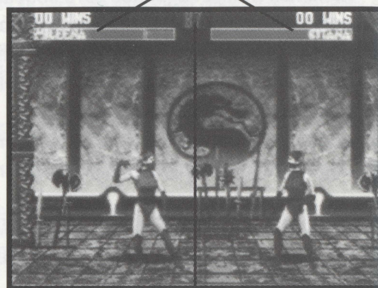
Para salir de la pantalla de opciones y volver a la del título principal, pulsa el BOTÓN DE DISPARO.

Pulsa la tecla P para congelar la acción.
Pulsa la tecla P cuando la acción esté congelado para reanudar el juego.
Pulsando la tecla Esc cuando la acción esté congelada para salir del juego.



LAS REEGLAS DEL MUNDO EXTERIOR





Los "kombatientes" del primer Torneo Shaolín de Artes Marciales se jugaban la vida con sus habilidades, en el Torneo Shao Kahn™ del mundo exterior, ¡¡se juegan mucho más!! En primer lugar, el torneo del mundo exterior pone a prueba las técnicas de lucha de un guerrero, haciendo que mida sus fuerzas contra todos los formidables guerreros de la Tierra. En las batallas de Mortal Kombat aparecerán marcadores en las esquinas superiores izquierda y derecha de la pantalla, con los datos de la energía de los guerreros ["Hit Meters"/"Timer"]. Al comienzo de cada asalto el marcador de los golpes recibidos aparece en verde y cada vez que el guerrero es golpeado se añade un fragmento de color rojo que indica el grado de lesiones. Cuando la barra de un guerrero aparezca completamente roja, éste queda fuera de combate y el contrario gana el asalto. Si el tiempo se acaba antes de que uno de los "kombatientes" sea derrotado, se declara vencedor al que haya sufrido menos lesiones. El primer guerrero que gane dos asaltos consigue la victoria y pasa a luchar contra el siguiente adversario.

NOTA: si pasan cinco asaltos sin que haya un ganador de la lucha, los dos "kombatientes" quedan descalificados del torneo.

Una vez que un guerrero ha vencido a los otros participantes en el torneo, pasa a enfrentarse al primero de sus anfitriones en el mundo exterior: el demoníaco Shang Tsung™. Tsung vuelve a gozar de la juventud gracias a su maestro Shao Kahn™ y, además, posee poderes mágicos y una gran fuerza física.

Si un guerrero vence a Tsung, su próximo contrincante es el impresionante Kintaro™. Kintaro™ pertenece a la misma raza de dragones semihumanos que engendraron a Goro™. Enfurecido por la muerte de su camarada a manos de un simple mortal, Kintaro™ se apuntó al combate en busca de venganza. Shao Kahn™ le concedió este privilegio en reconocimiento a sus años de servicio. Si un luchador derrota a Kintaro, significa que es digno de enfrentarse a Shao Kahn, el gobernador supremo del mundo exterior. ¡Véncelo para acabar con su reinado y llegar a ser el guerrero supremo del mundo exterior!

EL ARTE DEL KOMBAT II:

LOS MOVIMIENTOS BÁSICOS

El arte del Kombate ha permanecido invariado durante siglos. El guerrero sabio comenzará su entrenamiento por el arte de la defensa. Mucho más importante que aprender cómo atacar, es saber cómo evitar o esquivar los golpes de tu adversario, porque cuando el adversario ataca es un blanco vulnerable. Estas son las lecciones defensivas (con los mandos preajustados).

PARA ACERCARSE O ALEJARSE: *Pulsa la parte IZQUIERDA o DERECHA DEL JOYSTICK.*
PARA BLOQUEAR: *Pulsa la parte ALEJARSE + el BOTÓN DE DISPARO.*
PARA AGACHARSE: *Pulsa la parte de ABAJO DEL JOYSTICK.*
PARA SALTAR: *Pulsa la parte de ARRIBA DEL JOYSTICK.*
PARA DAR UNA VOLTERETA HACIA DELANTE O HACIA ATRÁS: *Pulsa la parte de ARRIBA DEL JOYSTICK + IZQUIERDA o DERECHA*

Cuando domine la defensa, el guerrero puede comenzar a aprender los movimientos de ataque fundamentales: los puñetazos y patadas. Combinados con tácticas defensivas, estos movimientos son suficientes para vencer a casi todos los enemigos. Éstos son los movimientos de ataque fundamentales:

PARA DAR UN PUÑETAZO (BAJO): *Pulsa el BOTÓN DE DISPARO ininterrumpida.*
PARA DAR UN PUÑETAZO (ALTO): *Pulsa el botón para ACERCARSE o ALEJARSE + el BOTÓN DE DISPARO ininterrumpida.*
PARA DAR UNA PATADA (BAJA): *Pulsa el BOTÓN DE DISPARO + l botón para ACERCARSE o ALEJARSE.*
PARA DAR UNA PATADA (ALTA): *Pulsa el BOTÓN DE DISPARO.*

LOS MOVIMIENTOS AVANZADOS

Los movimientos avanzados utilizan movimientos básicos que, formando un todo, crean poderosas maniobras. Sin embargo, a pesar de ser más dañinos también son más lentos. Éstos son los movimientos avanzados:

PARA REALIZAR UN GANCHO "UPPERCUT": *pulsa AGACHARSE + el BOTÓN DE DISPARO*
PARA HACER UN BARRIDO: *pulsa ABAJO + ALEJARSE*
PARA DAR UNA PATADA REDONDA: *pulsa ALEJARSE + PATADA ALTA*
PARA DAR UN PUÑETAZO VOLANTE: *SALTAR o VOLTERETA + el BOTÓN DE DISPARO*
PARA DAR UNA PATADA VOLANTE: *SALTAR o VOLTERETA + mantener el BOTÓN DE DISPARO*

MOVIMIENTOS ESPECIALES

Para ganar un concurso en la Tierra hay que ser un maestro del Kombate, pero en el hostil mundo exterior no basta con ser un guerrero excelente. Para este torneo, cada luchador ha perfeccionado varios movimientos especiales que, a menudo, requieren energía sobrenatural, fuerza espiritual, una excelente forma física o implantes biónicos para que resulten eficaces. Pueden llegar a ser especialmente potentes y devastadores.

LA SABIDURÍA DEL GUERRERO

- La paciencia es el mejor aliado de un guerrero. Espera a que te ataquen y lanza el contraataque cuando tu adversario sea más vulnerable.
- Es importantísimo saber sincronizar los movimientos. Practica mucho para aprender los secretos de este arte.
- Con la práctica se pueden aprender combinaciones de movimientos con las que un guerrero podrá golpear varias veces a su contrario sin darle tiempo a reaccionar. ¡No tienen precio!
- Cada guerrero tiene puntos débiles y fuertes en lo que se refiere a la velocidad y a los movimientos. Si los conoces, podrás sacarle el mayor partido a tu guerrero y realizar un mejor combate.



PERFIL DE LOS GUERREROS



LIU KANG™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

BOLA DE FUEGO NORMAL: ***acercarse, acercarse + disparo***

BOLA DE FUEGO EN CUCLILLAS: ***abajo, abajo, disparo.***

PATADA VOLANTE: ***alejarse, acercarse, disparo***

TIJERETA: ***mantener el botón de disparo durante 5 segundos y luego soltar***



KUNG LAO™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

TELETRANSPORTE: ***abajo, arriba***

LANZAMIENTO DE SOMBRERO: ***alejarse, acercarse + disparo***

TORBELLINO: ***alejarse, acercarse, + disparo***



JOHNNY CAGE™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

LLAMA VERDE (BAJA): ***acercarse, abajo, alejarse, disparo***

LLAMA VERDE (ALTA): ***alejarse, abajo, acercarse, disparo***

PATADA DE SOMBRA: ***alejarse, acercarse, alejarse, disparo***

GANCHO DE SOMBRA: ***alejarse, abajo, alejarse, disparo***

GOLPE BAJO: ***abajo + disparo***



REPTILE™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

SALIVA ÁCIDA: ***acercarse, acercarse, disparo***

BOLA DE FUERZA: ***Bloqueo, disparo, disparo, disparo***

PATADA DESLIZANTE: ***alejarse + patada baja***

INVISIBILIDAD: ***mantener bloqueo, arriba, arriba, soltar bloqueo, disparo***



SUB ZERO™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

DISPARO DE HIELO: ***abajo, acercarse, disparo***

SUELO DE HIELO: ***abajo, alejarse, disparo***

PATADA DESLIZANTE: ***bloqueo, disparo, disparo, disparo***



SHANG TSUNG™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

CRANEOS DE FUEGO: ***alejarse, alejarse, disparo (uno).***

alejarse, alejarse, acercarse, disparo (dos).

alejarse, alejarse, acercarse, acercarse + disparo (tres)

METAMORFOSIS: ***bloqueo, alejarse, acercarse, arriba, soltar disparo***



KITANA™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

GOLPE DE ABANICO: ***abajo + disparo***

LANZAMIENTO DE ABANICO: ***acercarse, acercarse, disparo***

ABANICO ELEVADOR: ***alejarse, alejarse, alejarse, disparo***

PUÑETAZO EN ÁNGULO RECTO: ***acercarse, abajo, alejarse, disparo***



JAX™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

QUIEBRA SUELOS: ***mantener disparo durante 3 segundos y soltar***

PRESA: ***acercarse, acercarse, disparo***

ONDA SÓNICA: ***acercarse, abajo, alejarse, disparo***

QUEBRANTAESPALDAS: ***abajo, mientras los dos contrincantes están en el aire.***



MILEENA™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

PATADA PATADA TELETRANSPORTADORA: *acercarse, acercarse, disparo*

ATAQUE RODADO: *alejarse, alejarse, abajo, disparo*

LANZAMIENTO DE NAVAJAS "SAI": *mantener disparo durante 2 segundos y soltar*



BARAKA™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

BARRIDO CORTANTE: *abajo + disparo*

CHISPA DE CUCHILLA: *abajo, alejarse, disparo*

FURIA AFILADA: *alejarse, alejarse, alejarse, disparo*

PATADA DOBLE: *disparo, disparo*



SCORPION™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

ARPÓN: *alejarse, alejarse, disparo*

SEÑUELO: *abajo, alejarse, disparo*

TIJERA: *acercarse, abajo, alejarse, disparo*

LANZAMIENTO EN EL AIRE: *abajo, mientras los dos contrincantes están en el aire.*



RAYDEN™

MOVIMIENTOS ESPECIALES:

LLUVIA DE CENTELLAS: *abajo, acercarse, disparo*

RELÁMPAGO VOLANTE: *alejarse, acercarse, acercarse*

TELETRANSPORTE: *abajo, arriba*

ELECTROSHOCK: *mantener disparo durante 2 segundos y luego soltarlo cuando se esté al lado del contrario (Sólo en la modalidad para dos jugadores.)*



KINTARO™

En ausencia de Goro, Kintaro toma su lugar como jefe supremo de los ejércitos de Shao Kahn. Tiene mayor fuerza y agilidad que su predecesor y, furioso por la derrota de Goro, ha jurado vengarse de los guerreros de la Tierra responsables de ello.



SHAO KAHN™

El gobernador supremo del mundo exterior, Shao Kahn, está al mando de los planos astrales de Shokan y todos los reinos circundantes. Hace quinientos años expulsó al multiforme Shang Tsung al Reino Madre (Tierra) para que pagara de esta forma por sus crímenes. Shang Tsung debía debilitar las Furias para crear un punto débil en las puertas dimensionales de la Tierra por donde Kahn y sus secuaces pudieran entrar libremente y someter a los humanos a una existencia de caos y oscuridad. Sólo así Shang Tsung redimiría su ofensa y se vería libre de la maldición.

NOTAS


MIDWAY
Acclaim